



CULTURA & POLÍTICA @ CIBERESPACIO

**1er Congreso ONLINE del Observatorio para la
CiberSociedad**

**Comunicaciones – Grupo 16
Internet en la filología aplicada:
análisis del discurso y enseñanza de
lenguas**

Coordinación: Mar Cruz Piñol y Marta Torres Vilatarsana
(mcruz@fil.ub.es & torres@lincat.ub.es)

<http://cibersociedad.rediris.es/congreso>

**¿Qué necesitas saber y ser capaz de hacer a fin de
llegar a ser un e-Profesor?
Las experiencias de un e-Profesor novato en la enseñanza del
español como lengua extranjera**

Carlos N Gonzalez-Tuñón
The Correspondence School of New Zealand

Resumen

El creciente uso de tecnologías en el proceso enseñanza-aprendizaje en tiempos recientes, ha requerido cambios en los métodos de enseñanzas de lenguas extranjeras. Estos cambios requieren un gran aprendizaje por parte de los e-Profesores, no sólo en relación a aspectos tecnológicos, sino también metodológicos. Esta demanda que impone el uso de tecnologías en la enseñanza-aprendizaje puede conllevar a estados de preocupación y ansiedad. Este artículo tiene como objetivo, informar a la comunidad del e-Aprendizaje acerca de las experiencias de un e-Profesor novato, e incluye recomendaciones cuyo propósito es contribuir a facilitar la transición de otros miembros de la comunidad de e-Profesores.

1.0. Introducción

En diciembre del año 2000, la Escuela por Correspondencia de Nueva Zelandia creó una e-Sección. La e-sección fue un proyecto de dos años que tenía como objetivos:

- investigar e implementar métodos apropiados para el uso de recursos digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje;
- establecer estrategias y procedimientos para la creación de material educativo;
- comunicar sus hallazgos a la comunidad educativa tanto nacional como internacional.

Los cursos ofrecidos en la e-Sección incluyeron diferentes programas de estudios cuyos niveles variaron desde parvulario a cursos para adultos.

Uno de los cursos ofrecidos a nivel secundario fue español, para el cual el autor fue el e-Profesor. El nivel del curso en el sistema educativo de Nueva Zelandia fue el

año 12, el cual en términos generales significa un curso a nivel intermedio. Dieciséis estudiantes fueron inscritos en el curso, los mismos fueron clasificados en tres grupos, en relación al tipo de inscripción. Uno de los estudiantes pertenecía a la categoría 'tiempo completo, lo cual significa que todos sus estudios eran realizados a través de la Escuela por Correspondencia. Cinco estudiantes fueron incluidos en la categoría 'inscripción dual', lo cual se refiere a estudiantes secundarios cuyos estudios son realizados en otros colegios, pero estudiaban español con la Escuela por Correspondencia ya que sus escuelas no ofrecía español a nivel intermedio. Finalmente, el resto (diez) eran estudiantes adultos quienes estudiaban español con fines de satisfacción personal.

El curso fue enseñado utilizando una combinación de modos, siendo el material impreso mayormente usado. El componente de e-Aprendizaje fue implementado para contribuir al aprendizaje de los estudiantes.

Este artículo es una tentativa de documentar las experiencias del autor como un e-Profesor en el proyecto piloto. El artículo, primero, define que es el e-Aprendizaje, luego incluye algunos argumentos del por qué es deseable implementar el e-Aprendizaje, a continuación se presentan factores que contribuyen al desarrollo profesional de un e-Profesor, seguido por los métodos empleados por el autor para la facilitación del aprendizaje mediante el uso de tecnologías y finalmente, creencias y actitudes deseables en e-Profesores, antes de presentar algunas conclusiones.

2.0. Definición del e-Aprendizaje

Es importante que e-Profesores novatos tengan un claro entendimiento de qué es el e-Aprendizaje, por dos razones principales. Primeramente, e-Profesores novatos necesitan estar conscientes de las diferentes áreas en las cuales el e-Aprendizaje puede ser aplicado y segundo, para evitar la creencia de muchos de que el e-Aprendizaje es facilitado única y exclusivamente a través del medio de la computadora. Ciertamente que hay cursos que caen dentro de esta categoría, pero la tendencia apunta hacia la creación de cursos con una combinación de modos. Un claro entendimiento de lo que significa el e-Aprendizaje puede ayudar a e-Profesores en la especificación de objetivos y enfocar la experiencia del e-Aprendizaje en la adquisición de conocimiento, en vez de la tecnología.

El e-Aprendizaje puede ser definido como:

El uso de tecnologías con el fin de contribuir al aprendizaje, a través de sus usos en las áreas: 'e-Administración', 'e-Información', 'e-Retroalimentación', y 'e-Interacción' (los términos son una traducción de los términos en inglés de Nichols, 2001).

Esta definición implica que el objetivo del e-Aprendizaje es contribuir al aprendizaje. Además, hay cinco áreas en las cuales las tecnologías pueden ser aplicadas para facilitar el aprendizaje. Una de estas áreas es e-Administración y se refiere al sistema empleado para la administración de los cursos. Esta área no contribuye directamente al aprendizaje, pero es esencial en un medio electrónico. El término e-Información está relacionado con la información proporcionada a los e-Estudiantes, la cual puede ser presentada en la forma de texto, audio, video o multimedia. E-Retroalimentación, el cual se refiere a la retroalimentación que se da a los e-Estudiantes en relación a su desempeño en una tarea o actividad. La e-Retroalimentación puede ser dada por la computadora o por el e-Profesor, en cuyo caso se puede dar a través, por ejemplo, del uso del correo electrónico. E-Comunidad se refiere al grupo de participantes en una experiencia de e-

Aprendizaje. En la e-Comunidad, los participantes utilizan tecnologías para comunicarse sincrónicamente y (o) asincrónicamente para compartir ideas y para conocerse mejor. Finalmente, e-Interacción que se refiere a las experiencias educativas a que son expuestos los e-Estudiantes, las cuales requieren que los mismos interactúen entre sí o con el material instructivo.

3.0. ¿Por qué implementar el e-Aprendizaje?

Existen siete argumentos principales que explican el por qué es deseable implementar el e-Aprendizaje. Algunos de ellos están relacionados con la pedagogía, mientras que otros a avances en sociedad.

El primer argumento es que las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) tienen el potencial de contribuir al aprendizaje. Wheeler (2000: 2) cree que '*... the use of ICT in education can help improve memory retention, ... and generally deepen understanding*'.

Segundo, el uso de las TIC puede contribuir a que los e-Estudiantes se motiven (Wheeler, 2000). Esto no es una sorpresa si consideramos que a un gran número de jóvenes, les gusta pasar una gran parte de su tiempo enfrente de la computadora, no sólo en sus casas, sino también en salones de juegos electrónicos.

El tercer argumento se refiere al hecho de que las TIC pueden contribuir a eliminar el factor distancia en medios educativos tradicionales de educación a la distancia. El uso del correo convencional en medios tradicionales de educación a la distancia significa que la comunicación entre participantes no siempre es tan rápida como se desea. Algunas tecnologías reducen y en algunos casos eliminan este retraso en la comunicación, independientemente de la localización de los participantes. Además, este contacto casi inmediato o inmediato proporciona un apoyo humano, el cual quizás no es tan palpable en cursos tradicionales de educación a la distancia.

Cuarto, las TIC pueden contribuir a facilitar un ambiente social en el proceso enseñanza-aprendizaje, el cual se espera promueva el aprendizaje. Vigotsky (1978) considera que la interacción social es crucial para promover el aprendizaje. De forma similar, la teoría del constructivismo de Bruner (1966) enfatiza un diálogo socrático entre los estudiantes y el educador. Además, Wheeler (2002: 2) sugiere que '*ICT can be used to promote collaborative learning, including role playing, group problem solving activities and articulated projects*'. Así que, la creación de un ambiente social a través del e-Aprendizaje se espera que facilite el aprendizaje. Por lo tanto, la tecnología tiene el potencial no solamente de disminuir el aislamiento de estudiantes que estudian en un medio de educación a la distancia, sino también crear un ambiente social en el cual el aprendizaje es facilitado.

Quinto, un medio educativo el cual hace uso del e-Aprendizaje tiene el potencial de hacer que el educador tenga más participación en decisiones relacionadas con el proceso enseñanza-aprendizaje. En la mayoría de los medios educativos tradicionales de educación a la distancia, es esperado que el diseño de un curso satisfaga las necesidades de todos los estudiantes inscritos en el mismo. Es así pues, que educadores a la distancia tienen poca o no posibilidad de hacer cambios a dichos cursos. Por el contrario, con el e-Aprendizaje los educadores a la distancia tienen la flexibilidad de adaptar material educativo, así como experiencias educativas para atender a las necesidades de los e-Estudiantes.

La sexta razón por la cual es deseable implementar el e-Aprendizaje es que el mismo desarrolla las habilidades de los estudiantes en el uso de la computadora. Hoy día, en la mayoría de los ambientes laborales se requiere el uso de

computadoras. Así que, aquellos estudiantes quienes carezcan de habilidades básicas en el uso de la misma pueden, en ocasiones, estar en desventaja una vez que se integren a la vida laboral. El e-Aprendizaje puede equipar a los e-Estudiantes con habilidades que les permitirán participar exitosamente en sus vidas laborales.

Finalmente, sin la menor duda, puede decirse que la tecnología ha llegado para quedarse. Su uso en el proceso enseñanza-aprendizaje es inevitable. Es por ello que en muchos países se está enfatizando la implementación del e-Aprendizaje en el proceso enseñanza-aprendizaje. Este es el caso, por ejemplo, de Nueva Zelanda, donde se han promulgado estrategias para la implementación de este tipo de aprendizaje en las escuelas de este país.

En la siguiente sección, información relacionada con factores que influyeron para que el autor desarrollara sus habilidades como un e-Profesor es proporcionada.

4.0. Factores que influyen en el desarrollo de un e-Profesor

Cinco factores influyeron en el desarrollo del autor como un e-Profesor: factores afectivos, desarrollo profesional, métodos para la facilitación del aprendizaje mediante el uso de tecnologías, diseño de material educativo y dificultades tecnológicas. A continuación, las experiencias del autor en relación a cada uno de estos factores es resumida y recomendaciones son proporcionadas, las mismas tienen el fin de ayudar a e-Profesores novatos y administradores de instituciones educativas en la implementación del e-Aprendizaje.

4.1. Factores afectivos

El factor afectivo juega un papel importante en el desarrollo de un e-Profesor. La implementación del e-Aprendizaje requiere un gran aprendizaje y tiempo por parte de los e-Profesores y en particular los e-Profesores novatos. Esta demanda impuesta en el e-Profesor pueden causar estados de ansiedad. Inicialmente, e-Profesores pueden carecer de un claro entendimiento de lo que es requerido cuando se implementa el e-Aprendizaje. Además, tiempo es gastado en la búsqueda de material educativo apropiado en la red. Similarmente, e-Profesores necesitan gastar una gran parte de su tiempo aprendiendo como usar los diferentes programas y tecnologías, al igual que crear material instructivo con poco o no conocimiento del diseño de material para los diferentes medios electrónicos. Aunado a esto, para ciertas tecnologías, la creación de material instructivo requiere el conocimiento de prácticas pedagógicas, las cuales no son siempre conocidas, debido a la falta de investigación. Esto a su vez puede causar la implementación de prácticas poco efectivas, lo cual puede conducir a frustraciones.

El autor experimentó estrés y ansiedad en la implementación del componente del e-Aprendizaje del curso de español que enseñó, particularmente en los inicios. Esta ansiedad fue particularmente significativa en relación al aprendizaje y uso de 'authoring software', principalmente porque entrenamiento y ayuda en esta área no fue siempre brindada. Sin embargo, la ansiedad del autor disminuyó con el tiempo, en la medida en que su conocimiento y experiencia aumentó, así como también con la realización de que en relación a tecnologías, es imposible saberlo todo. Además, de la necesidad de ser más realista en cuanto a lo que puede lograrse inicialmente (de Moll, 2001).

Recomendaciones

A fin de reducir estados de ansiedad, e-Profesores deberían familiarizarse con prácticas pedagógicas efectivas para el medio de e-Aprendizaje. El conocimiento de las mismas puede ser obtenido, por ejemplo, a través de la lectura de artículos

de revistas académicas, libros, etc., participación en conferencias y compartiendo ideas con otros e-Profesores. Además, los e-Profesores deben ser pacientes. El llegar a ser un e-Profesor competente es una tarea que requiere tiempo.

Segundo, e-Profesores y administradores de instituciones educativas deben especificar claramente aquellos objetivos que se deseen alcanzar con el e-Aprendizaje. Dichos objetivos deben ser realistas en relación al marco de tiempo que se cuente. Asimismo, es deseable llevar a cabo un análisis de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos especificados.

Finalmente, administradores de instituciones educativas deberían asignar un apropiado número de estudiantes y tiempo a los e-Profesores. El uso de las TIC puede requerir un mayor consumo de tiempo en relación a otros medios educativos tradicionales (Lai, 1999). Por consiguiente, cursos con un componente de e-Aprendizaje requieren un menor número de estudiantes por profesor. Esto por supuesto tiene implicaciones en cuanto a políticas presupuestarias. Asimismo, los administradores de instituciones educativas deben proporcionar el desarrollo profesional, recursos y herramientas necesarias para que los e-Profesores puedan alcanzar exitosamente los objetivos especificados.

4.2. Desarrollo profesional

El desarrollo profesional es crucial para llegar a ser un e-Profesor, sin embargo, es un área en la cual no siempre se procuran los recursos adecuados para que se lleve a cabo eficazmente (Lai, 1999). En la mayoría de los casos, esto es debido a restricciones presupuestarias y a la carencia de un claro entendimiento de parte de administrativos de instituciones educativas de lo que implica un medio de e-Aprendizaje.

El autor adquirió la mayor parte de su desarrollo profesional a través de la lectura de revistas académicas, libros, reuniones con miembros del equipo del proyecto, realizando pequeños proyectos de investigación, participación en cursos, seminarios y conferencias y a través de la consulta a creadores y diseñadores de páginas para la red. Sin embargo, es posible que un programa de desarrollo profesional más planificado hubiera podido contribuir de manera más efectiva a la adquisición de conocimiento y habilidades del autor.

Recomendaciones

Las siguientes tres recomendaciones pueden contribuir a un exitoso desarrollo profesional de los e-Profesores novatos. Primero, e-Profesores deben emprender un extenso programa de lectura de material profesional, participar en cursos relacionados a las tareas que llevan a cabo, participar en seminarios, talleres y conferencias, tener acceso a la consulta, en cualquier momento que se necesite, a expertos en la creación y diseño de páginas para la red (o por lo menos hasta que los e-Profesores ganen las habilidades tecnológicas esenciales), y tener la oportunidad de observar a e-Profesores con una vasta experiencia.

Segundo, las instituciones educativas deben diseñar un plan para la implementación del e-Aprendizaje (Inglis, et. al, 2000). Este plan debe proporcionar pautas que tiendan a ayudar a e-Profesores en la implementación del e-Aprendizaje en sus materias. Además, un análisis de todos aquéllos aspectos pedagógicos y tecnológicos requeridos por un e-Profesor debe ser llevado a cabo. Este análisis debe conllevar a la elaboración de los programas de desarrollo profesional.

Tercero, las instituciones educativas deben crear un manual o apuntes relacionados a aspectos pedagógicos y tecnológicos relacionados con el e-Aprendizaje que ayudarán a los e-Profesores a su implementación. El manual y (o) notas pueden

ser creados en forma electrónica para facilitar el acceso por parte de todos los e-Profesores. También, tutorías online relacionadas con el uso de tecnologías y programas de computadoras deberían ser diseñados. Asimismo, un foro de discusión podría ser el vehículo mediante el cual los e-Profesores podrían discutir y requerir información relacionada con cualquier aspecto del e-Aprendizaje.

4.3. Métodos para la facilitación del aprendizaje mediante el uso de tecnologías

El tercer factor que influyó en el desarrollo profesional del autor como un e-Profesor fue los métodos usados para la facilitación del aprendizaje. Dichos métodos variaron dependiendo del tipo de tecnología. Una variedad de tecnologías existe para la facilitación del e-Aprendizaje. El componente del e-Aprendizaje del curso, que el autor facilitó, incluyó las siguientes tecnologías: computadora, cintas magnéticas, teléfono, y discos compactos. Estas tecnologías fueron seleccionadas porque se esperaba que complementarían el material impreso y porque tenían el potencial de contribuir al aprendizaje de los e-Estudiantes. De igual forma, algunas de estas tecnologías tenía la capacidad de facilitar la interacción entre el e-Profesor y los e-Estudiantes, y entre los e-Estudiantes. Asimismo, se esperaba que estas tecnologías permitieran la presentación de material educativo en una variedad de formas, las cuales a su vez podrían atender a los diferentes estilos de aprendizaje, promover motivación, y exponer a los e-Estudiantes a una variedad de recursos educativos.

En el caso de la computadora, ésta fue usada para proporcionar retroalimentación e información y crear un sentido de comunidad. Este último fue logrado mediante el uso de mensajes de correo electrónico y un foro de discusión. Los mensajes de correo electrónico fueron usados para crear afinidad con los e-Estudiantes, proporcionar retroalimentación y promover motivación mediante el envío de mensajes, los cuales contenían: adivinanzas, trabalenguas y actividades del tipo 'búsqueda del tesoro'. Los e-Estudiantes grababan sus propias versiones de los trabalenguas usando el programa 'Pure Voice' y las enviaban al e-Profesor como un archivo adjunto. El uso de mensajes electrónicos parece ser que logro los objetivos establecidos, como lo sugieren los comentarios hechos por dos e-Estudiantes cuando evaluaron el componente de e-Aprendizaje a través de un cuestionario:

'It's a good way to give feedback on assignments, or generally to communicate in Spanish – all good practice!';

'I asked questions – all answered promptly & Carlos Gonzalez sent through lots of notes of encouragement & puzzles & information.'

El foro de discusión fue creado para crear un sentido de comunidad y para promover que los e-Estudiantes aprendieran de forma colaborativa. Además, en algunas ocasiones, el autor proporcionó retroalimentación relacionada con las discusiones en el foro. Sin embargo, la misma solamente fue dada cuando fue realmente necesario, ya que el papel del e-Profesor durante las discusiones fue el de moderador. En relación al número de participaciones de los e-Estudiantes en el foro, ésta no fue como se esperaba. Es probable que esto se debió a que algunos e-Estudiantes carecían del tiempo para participar (la mayoría estaba o trabajando o estudiando a tiempo completo y el español era una materia optativa) o porque se sentían incómodos con la idea de cometer errores en sus mensajes en español.

La computadora también fue usada por los e-Estudiantes para obtener información y material instructivo a través de la red, tales como: diccionarios, información cultural, material de lectura, así como material instructivo en la red creado por el e-Profesor. Los e-Estudiantes dieron la impresión de que estaban satisfechos con esta parte de la experiencia del e-Aprendizaje, como lo sugiere la siguiente

respuesta de uno de los e-Estudiantes (relacionada a la pregunta en el cuestionario acerca de, qué fue lo que te gustó más en el curso):

'lots of web resources eg. dictionary, quizzes, info'

Las cintas magnéticas y los discos compactos fueron usados para proporcionar actividades instructivas. El contenido de las cintas incluyó grabaciones en español para ejercicios de comprensión auditiva en el material impreso. Además, las cintas también fueron usadas para que los e-Estudiantes hicieran grabaciones de ejercicios de producción oral para evaluación formativa. Los discos compactos contenían el material instructivo para la red creados por el e-Profesor. Los discos compactos fueron enviados, principalmente a una estudiante quien estaba viviendo en el extranjero y para quien acceso a la Internet era costoso. Asimismo, en algunas ocasiones discos compactos fueron enviados a estudiantes quienes tuvieron dificultad para bajar vídeos cuando accedían al material a través de la red. Finalmente, el teléfono fue generalmente usado para evaluar la habilidad oral de los e-Estudiantes con fines de evaluación sumativa.

En resumen el autor considera que el componente del e-Aprendizaje del curso uso las diferentes tecnologías apropiadamente. Además, esta experiencia le dio al autor la oportunidad de adquirir experiencia en el uso de dichas tecnologías y de cómo facilitar el aprendizaje a través de ellas. Los e-Estudiantes también parecieron estar satisfechos con el componente de e-Aprendizaje del curso. 78% de los e-Estudiantes que completaron el cuestionario de evaluación respondieron 'Sí' a la pregunta: 'Do you enjoy being a student in the e-Section?'. El otro 22% no contestó la pregunta, pero cuando se les preguntó explicar el 'Sí' o 'No' de sus respuestas, ellos escribieron:

'I am afraid I haven't used e-mail – lack of time/ circumstances.'

'Haven't really had the chance to 'get into it' at this stage, due to being very busy lately. But I want to in the future.'

Estos estudiantes no trabajaron regularmente durante el curso y por lo tanto no se beneficiaron completamente de la experiencia. Sin embargo, en general, parece ser que la experiencia contribuyó al aprendizaje de algunos de estos estudiantes, como lo confirma el siguiente comentario:

'... I have been able to learn more Spanish by reading my teacher's messages + other students.'

Recomendaciones

La experiencia del autor sugiere que poniendo en práctica las siguientes recomendaciones, la implementación del uso de tecnologías tiene el potencial de facilitar el aprendizaje. Primero, una combinación de medios o tecnologías debe ser usado. Esto es porque no todos los tópicos a ser presentados serán apropiados para todos los medios. Además, pareciera que los e-Estudiantes varían en sus preferencias en cuanto al tipo de medio a través del cual prefieren adquirir conocimiento. Así que, el uso de diferentes medios puede hacer que la experiencia del e-Aprendizaje sea más regocijante, ya que satisface a las diferentes predilecciones. Asimismo, una variedad de e-Información debe ser enviada a fin de satisfacer las preferencias de los diferentes e-Estudiantes. Sin embargo, hay que tener cuidado con la cantidad de material que se envíe a los e-Estudiantes, a fin de prevenir que ellos sea recargados con información, lo cual podría tener efectos negativos en la motivación.

Segundo, mensajes electrónicos deben ser usados para proporcionar retroalimentación en relación a, aquellas áreas en las que los estudiantes tengan dificultades en sus trabajos y para comunicación informal. Finalmente, un foro de discusión debería ser usado para contribuir a que los e-Estudiantes se conozcan mejor y para llevar a cabo actividades educativas que requieran colaboración entre ellos.

4.4. Diseño de material instructivo

La experiencia del autor en el diseño de material instructivo contribuyó a su desarrollo como un e-Profesor. Esto es porque, el diseño de material requirió la aplicación de principios pedagógicos para las diferentes tecnologías. Similarmente, el desarrollo de material instructivo, contribuyó a la adquisición de conocimientos tecnológicos. Muchos e-Profesores, particularmente en los inicios de la implementación del e-Aprendizaje, se sienten preocupados, debido a que piensan que no tienen los conocimientos pedagógicos para el diseño de material instructivo para diferentes tecnologías. Esta preocupación es agudizada debido al hecho de que hay muy poca información relacionada con la investigación empírica acerca de principios pedagógicos para el diseño de material instructivo para algunas TIC. El material instructivo para la red creado por el autor fue diseñado en base a principios pedagógicos relacionados al aprendizaje de una lengua y el aprendizaje en general. Estos principios incluyeron entre otros:

- **Input** debe ser comprensible, excepto para aquellos tópicos que van a ser aprendidos.
- **Noticing**. Los textos a hacer aprendidos deben ser presentados en negrita, letra cursiva o en color a fin de hacerlos salientes.
- **Noticing errors**. Los estudiantes deben dárse cuenta cuando comenten errores. Esto puede llevarse a cabo a través de retroalimentación instantánea, inmediatamente después que los estudiantes proporcionan sus repuestas. De esta forma los estudiantes notan lagunas en su conocimiento.
- **Opportunities to practise**. Por lo menos una actividad en cada tarea debe requerir que los estudiantes usen los tópicos aprendidos en contextos significativos.
- **Opportunities to evaluate/ monitor the use of the topics learnt**. Las actividades a hacer completadas por los estudiantes deben dárles la oportunidad de reflexionar y evaluar su comprensión del nuevo material.
- **Using higher order thinking skills**. El material a hacer aprendido debe proporcionar oportunidades para el uso de habilidades del pensamiento de un alto orden jerárquico, tales como: análisis, evaluación y síntesis. La razón es porque entre más profundo sea el nivel de procesamiento de la información, más probable será la posibilidad de aprenderla.

La experiencia del autor en el diseño de material instructivo, le dio a conocer la importancia de concentrarse en los aspectos pedagógicos, en vez de la tecnología. Además, seleccionar la tecnología apropiada para la presentación de un tópico es crucial, no solamente para facilitar el aprendizaje sino también para promover la motivación de los estudiantes.

Recomendaciones

A fin de diseñar exitosamente actividades para el e-Aprendizaje, el autor cree que es importante identificar que tópicos o materiales son apropiados para los diferentes medios. Por ejemplo, textos largos es preferible presentarlos en forma

impresa, mientras que actividades que requieran que los e-Estudiantes interactúen con las mismas es preferible presentárlas como actividades en la red. Además, es importante no ser tan críticos del material diseñado en la etapa inicial. El material llega a ser más sofisticado a medida que el e-Profesor adquiere conocimiento de los programas de computadoras y cuestiones técnicas.

Segundo, es deseable crear dos o tres actividades instructivas al mismo tiempo. Esto es porque existirán períodos en los cuales la carencia de conocimiento tecnológico obligará al e-Profesor a esperar por ayuda de los creadores y diseñadores de páginas para la red. Es conveniente que cuando se solicite ayuda a los creadores o diseñadores de páginas para la red, los e-Profesores sean firmes en cuanto a seguir el diseño original, al menos que los cambios sugeridos por estos expertos, no afecte la facilitación del aprendizaje. Al fin y al cabo, el material debe ser enfocado a la facilitación del aprendizaje, en vez de su presentación en la pantalla de la computadora.

Finalmente, es recomendable investigar si material para un determinado tópico existe en la red. Esto evitará el perder tiempo y esfuerzo creando material que ya ha sido creado por otros. Sin embargo, es esencial que los e-Profesores comprueben que este material es apropiado para sus e-Estudiantes antes de recomendárselos.

4.5. Dificultades tecnológicas

El último factor que influyó en el desarrollo del autor como un e-Profesor fue su experiencia con dificultades tecnológicas. La implementación del e-Aprendizaje, casi sin excepción, significará que se tendrán problemas tecnológicos. Los mismos pueden influenciar negativamente en la motivación de los e-Estudiantes y puede ser otra causa de ansiedad para el e-Profesor. El autor tuvo dos tipos de problemas tecnológicos: técnicos y habilidades tecnológicas. Las dificultades técnicas incluyeron: problemas de incompatibilidad de los programas instalados en las computadoras de los e-Estudiantes con los instalados en la computadora del e-Profesor, lentitud de los sistemas de algunos e-Estudiantes para bajar archivos y diferencias en la apariencia del material instructivo en las pantallas de las computadoras de algunos e-Estudiantes. Este último debido a la configuración de las computadoras de dichos estudiantes y al programa navegador de sus computadoras que abrió las páginas de la red.

En cuanto a los problemas de habilidades tecnológicas, los mismos no sólo fueron experimentados por los e-Estudiantes sino también por el e-Profesor. El autor careció de la habilidad de usar algunos programas de computadoras (authoring software), los cuales le hubieran permitido crear actividades con un diseño diferente. Asimismo, la carencia del autor en el uso de algunas aplicaciones de algunos programas demoró la creación de una actividad por meses. Igualmente, la falta de conocimiento, durante la etapa inicial, en el editado de vídeos causó demora en la terminación de dos actividades. Además, el autor careció del conocimiento de como crear archivos PDF ('Portable Document Format') en una resolución baja para disminuir el tamaño de algunos archivos. Esto hubiera permitido que las computadoras de algunos e-Estudiantes bajarán algunos documentos más rápidamente. Las dificultades tecnológicas es un aspecto que no debe ser tomado a la ligera.

Recomendaciones

A fin de evitar dificultades tecnológicas, ciertas medidas pueden ser adoptadas. Primero, un análisis del conocimiento y habilidades esenciales requeridas para que los e-Profesores lleven a cabo sus tareas exitosamente, debe ser llevado a cabo. Además, los e-Profesores deben identificar, al principio del curso, que programas tienen instalados los e-Estudiantes en sus computadoras. Igualmente, los e-

Profesores deben solicitar a sus e-Estudiantes que les notifiquen de cualquier cambio en la versión de estos programas. También, los e-Estudiantes deben ser aconsejados, instalar nuevas versiones de programas de computadoras, los cuales son gratis, tales como: 'Windows Media Player', a fin de evitar dificultades como, por ejemplo, ver vídeos,.

Segundo, es aconsejable que los e-Profesores mantengan un registro de las dificultades tecnológicas y desarrollen estrategias para solucionarlas a fin de evitarlas en el futuro. Además, es aconsejable que los e-Estudiantes tengan acceso a un servicio de ayuda tecnológica.

Finalmente, cuando se cree material instructivo para la red, los e-Profesores deben revisar el tamaño de los archivos de las páginas, al igual que el tamaño de los archivos de audio y de vídeos. El tamaño de los archivos debe ser lo más pequeño posible, a fin de evitar lentitud, cuando las computadoras de los e-Estudiantes bajen estos archivos. Es aconsejable que en el caso de vídeos, un vídeo que se espera sea guardado en un gran tamaño, puede ser producido como una serie de vídeos cortos, si esto es apropiado. Otra solución es que, si el material instructivo consta de una serie de actividades, los e-Estudiantes pueden ser aconsejados bajar vídeos antes de empezar a completar las actividades y los vídeos ser parte de la última actividad.

5.0. Creencias y actitudes que se esperan de un E-Profesor

El e-Aprendizaje requiere que los e-Profesores tengan ciertas creencias y actitudes, si ellos han de alcanzar los objetivos del e-Aprendizaje exitosamente. Por ejemplo, e-Profesores necesitan estar convencidos de que el uso del e-Aprendizaje tiene el potencial de contribuir al aprendizaje de sus estudiantes. Esto influirá positivamente en las creencias y actitudes de sus estudiantes en relación al e-Aprendizaje (Lai, 1999). Además, los e-Profesores deben aceptar que ellos también son estudiantes en este nuevo medio y que aprender acerca de tecnologías es una empresa de por vida.

Los e-Profesores deben ver la tecnología como una herramienta, de tal forma que el aprendizaje es el principal enfoque de la experiencia en un medio de e-Aprendizaje. Además, ellos deben adoptar el papel de facilitadores en vez de fuentes de información, si los estudiantes han de aprender en base a sus experiencias educativas.

Los e-Profesores necesitan reflexionar en sus prácticas docentes e identificar aquéllas que más efectivamente contribuyen al aprendizaje. Además, deben diseñar material instructivo basado en principios pedagógicos, en vez de sofisticaciones tecnológicas innecesarias. Asimismo, el diseño del material, cuando sea apropiado, debe emular actividades de la vida real.

Creencias y actitudes apropiadas, como las mencionadas anteriormente, pueden ser fomentadas aconsejando a los e-Profesores a compartir su entendimiento de la naturaleza del e-Aprendizaje con otros e-Profesores y sus e-Estudiantes. Esto puede ser llevado a cabo, por ejemplo, a través de un foro de discusión. Como Hyslop (1999: 12) indicó, ocasionalmente "students begin class with incorrect expectations and therefore have a poor chance of success."

6.0. Conclusiones

Las experiencias de un e-Profesor en un medio de e-Aprendizaje puede ser gratificante y motivadora, pero también puede ser la causa de preocupación y ansiedad. Los estados de preocupación y ansiedad pueden ser agudizados si ayuda, recursos, herramientas e información no se ofrecen siempre a los e-Profesores. Sin embargo, cuando un desarrollo profesional apropiado y apoyo son proporcionados, estas preocupaciones y ansiedades disminuyen y la adquisición de habilidades pedagógicas y tecnológicas aumenta.

7.0. Referencias

- BRUNER, J., 1966, *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- de MOLL, C., 2001, "Are you Ready for an Online Project? A Simple Checklist.", en *OnlineClass Magazine*, [<http://www.onlineclass.com>]
- DEDE, C., 1998, "Learning about Teaching and Viceversa", Paper presented at Conference of Society of Information Technology in Education. Washington D. C., USA.
- HYSLOP, L., 1999, "The Nuts and Bolts of Online Teaching", en *ED at a Distance Magazine and Journal* 12, 1 [http://www.usdla.org/ED_magazine/illuminactive/DEC99_Issue/online.htm]
- INGLIS, A., LING, P., and JOOSTEN, V., 2000, *Delivering Digitally. Managing the Transition to the Knowledge Media*. London: Kogan Page.
- LAI, K-W., 1999, "Teaching, Learning and Professional Development: The Teacher Matters Most", en Lai, K-W. (Ed.), *Net-Working. Teaching, Learning and Professional Development with the Red*, Dunedin: Otago University Press, pp. 7-23.
- NICHOLS, M., 2001, "Levels of E-Learning Application". Proceedings of the ODLAA (Open and Distance Learning Association of Australia) Conference, Sydney.
- RYBA, K., 1992, "Creating Effective Computer Learning Environments: People Effects and Social Practices. Learning with Computers. Issues and Applications in New Zealand", en Lai, K-W. & McMillan, B. (Ed.), *Learning with Computers Issues and Applications in New Zealand*, Palmerston North: The Dunmore Press, pp. 86-98.
- VYGOTSKY, L.S., 1978, *Mind in Society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- WHEELER, S., 2000, "The Role of the Teacher in the Use of ICT". Keynote Speech at the National Czech Teachers Conference at the University of Western Bohemia, Czech Republic, [<http://www.fae.plym.ac.uk/tele/roleteach.html>]